

Die Ariovisten Box **created by Ariovisten**

Stadt: 67547 Worms

empfohlene Karten: keine

Ausrüstung: Kompass, Schreibmaterial, römische Zahlenkunde, Stempel, evt. Stempelkissen, Taschenrechner (der im Handy reicht).

Schwierigkeit: leicht

Gelände: Kinderwagentauglich (einige Stufen sind zu überwinden)

Startpunkt: Parkplatz gegenüber Jahnturnhalle, Ludwigstr. / Ecke Philosophenstr.

Strecke: 4km

Zeitaufwand: ca. 1,5 Stunden je nach Schnelligkeit und Wissensdurst auch länger

Bemerkungen: Kommazahlen einfach ignorieren, Ä, Ü, Ö ist jeweils ein Buchstabe, einfache Mathematikregeln sind Grundvoraussetzung

Einführung:

Ich bin Ariovist, Fürst und Kriegsherr. Ich bin Herrscher über die Vangionen, Haruden, Triboker, Sedusier, Markomannen und Nemeter. Ich habe Cäsar und seinem Heer die Stirn geboten. Unter meinem Befehl habe ich in diesem Gebiet vor mehr als 2000 Jahren die Vangionen angesiedelt. Ich wusste schon damals um die Wichtigkeit und Fruchtbarkeit dieser Region. Nicht zuletzt durch diese Entscheidung habe ich der Stadt zu einem gewissen Ruhm verholfen. Nun ziehet los in meinem Namen und beschauet mein Erbe, das Erbe des Fürsten Ariovist König der Sueben.

Clue

Nachdem ihr euer Fuhrwerk gut gesichert habet sucht euch einen Weg, der euch ins innere der schützenden Stadtmauern bringen wird. Wenn ihr Richtung Norden gehet, werdet ihr eine geeignete Stelle finden.

Stage 1:

Nach kurzem Wege sehet ihr die Mauern zu eurer linken Seite aufragen. Auf der rechten Seite befindet sich das Haupttor, welches für rechtschaffene, ehrenwerte, lautere Absichten hegende Edelleute den Eingang zur Stadt bedeutet. Achtet zuvor auf Worte welche in der Erden Stein gemeißelt auf dem kleinen Vorplatz verewigt sind.

Wie viele Buchstaben stehen auf dem Kopf wenn ihr direkt davor stehet? -> A (auch diesen Buchstaben mitzählen welcher nicht den Anschein macht).

Stage 2:

Nach Durchschreiten der Stadtmauer peilet in Richtung $(A * 100) + 10^\circ$ und schreitet, obwohl im Moment nicht wirklich ersichtlich, in diese Richtung. Nach wenigen Metern werdet ihr ein Gebäude erahnen können, welches in den Himmel ragt, in dem ihr euch eure Sünden abkaufen lassen könnt. Gehet darauf zu und sucht euch das westliche Portal des Gebäudes.

Wie viele Säulen stehen euch in diesem Eingangsbereich des Gebäudes ins Auge? B

Wie viele Relief sind auf der Eingangstür des Westportals eingebracht? C

Wie viele Engelsgeschöpfe sind auf der Eingangstür am Westportal verewigt? D

Stage 3:

Nachdem ihr euch eurer Sünden entledigt habet suchet ihr nun reinen Gewissens einen Weg zur Stadtmauer zurück, von der nordöstlichen Mauerecke der Kirche aus gesehen geht es in $(B*D)+(C*D)^\circ$ für euch weiter. Ihr brauchet dazu ein wenig Spürsinn und Geduld **aber behaltet auf jeden Fall die Richtung bei**. In einer kleinen Gasse (Hinweis Abk: Rtg) trefft ihr wieder auf die Stadtmauer, welche sich zu eurer Rechten erstrecken wird. Folget dieser Gasse bis ans Ende und ihr sehet einen weiteren Teil der Stadtmauer vor euch. Folget dieser bis ihr einen weiteren Durchgang erspähet, durch den ihr euch begeben und gleich in Richtung $C*C*D^\circ$ peilet. Suchet dort einen Brunnen, der sich wenige Schritte von euch entfernt befindet.

Welche Zahl zeigen die Römischen Schriftzeichen? E

Nachdem ihr euch die Zahl notiert habet setzt ihr euren ursprünglichen Kurs weiter fort, ihr werdet auf eurem Wege auch eine weitere Gebetsstätte passieren. Am Ende dieser Gasse wird euch auf der gegenüberliegenden Seite ein verziertes Gebäude ins Auge springen.

Stage 4

Der hölzerne Balkon dieses Gebäudes steht am Scheideweg eurer Reise.

Wie heißet dieses Gebäude, Anzahl der Buchstaben? F

Nun gebet acht! Folget dem Trubel in Richtung $E/(A*D)^\circ$ doch seied auf der Hut, hier wollen euch zwielichtige Gestalten allerlei Tand und Trödel andrehen. Mit jedem Schritt den ihr weiter macht kommet ihr dem Trubel näher. Die Gasse weitet sich unmerklich bis dein Blick auf einen (meist) freien Platz fällt.

Stage 5

Dort erblicket ihr ein für eure Augen unbekanntes Monument. Dieses Monument wird durch zwei Wächter flankiert, an denen ihr euch nicht vorbei traut. Ihr könnt aus der Ferne erkennen was diese Wächter sind. Anzahl der Buchstaben in der Einzahl? G

Durch die beängstigenden Wächter bleibt euch nichts anderes übrig als eure Richtung beizubehalten und schreitet weiter euren Weges.

Stage 6

Nach wenigen Metern erblicket ihr einen Brunnen. Schauet euch diesen genau an, aber trinket nicht davon. Suchet den Namen dessen, welcher die Arche baute, drehet euch an dieser Stelle um $(E/C)-(B+A+D)^\circ$ um und folget der Gasse weiter, bis diese sich wieder in einen Platz erweitert.

Stage 7

Hier wird sich euer Schicksal in Form eines Rades offenbaren. Tretet diesem von Angesicht zu Angesicht gegenüber und harret aus. Nun peilet in Richtung $(F+G)*(C+A+D)^\circ$ Ihr könnt von eurem Standort nichts besonderes erkennen, jedoch versucht hinter die Fassaden zu gelangen.

Stage 8

Welch merkwürdige Versammlung findet hier statt? Wie heißet jener der über allen "Thront"? Anzahl der Buchstaben ist H

Beschauet auch die umherstehenden Gestalten, sie werden meist vergessen. Gehet nun weiter in Richtung $B*(B+H)^\circ$ überqueret die Straße und folget dem grünen Weg bis zu einer Treppe auf der linken Seite, welche euch zu einem kleinen Durchlass in einen weiteren Teil der inneren Stadtmauer führt.

Stage 9 (Dieser Ort ist nicht ganzjährig uneingeschränkt zugänglich, die Stelle an der es weitergeht jedoch schon)

Tretet durch die Öffnungen der Mauer. Euer Atem erstickt in euren Kehlen beim Anblick dieses Bauwerkes. Lasset den Zauber auf euch wirken den dieser Ort auf euch zu wirken ersucht. Lasset euch Zeit, bestaunet das Kunstwerk von innen und außen, es wird sich lohnen. Nachdem ihr eure Neugier und euren Wissensdurst gestillt habet, sucht nun den östlichsten Turm auf. Von hier werdet ihr den Drachentöter erspähen können.

Stage 10

Gehet an der Wasserstelle, auf der der Drachentöter in Pose steht, links vorbei, lasset die Kirche rechts von euch und schauet euch auf dem angrenzenden Platz um. Ihr solltet nun einen merkwürdig zugigen Turm sehen können, an dem unterhalb des Gerippes, aber oberhalb der Fenster, merkwürdige Abbildungen kreisförmig angebracht sind.

Wie viele dieser merkwürdigen Abbildungen sind dort kreisförmig angebracht? I

Stage 11 (Dieser Bereich ist nicht gänzlich ganzjährig zugänglich, das Rätsel jedoch aus der Ferne lösbar)

Peilet nun in Richtung I^*C° , gehet darunter hindurch und findet einen Durchlass in der eisernen Absperrung. Habet ihr diesen durchschritten gehet in südlicher Richtung weiter. Nach wenigen Metern sollte euch ein blaues Schild mit weißer Schrift zu eurer linken auffallen (Stichwort Nachtwächter, nein keine Beleidigung!). Stellet euch genau darunter und schauet in südliche Richtung, hier geht es für euch weiter. Folget dieser Richtung.

Stage 12

Euer Weg wird sich verengen aber ihr dürft nicht abbiegen. Ihr sehet einen Römischen Meilenstein an dem ihr einfach links vorbei wandert (hier können keine Gespanne durchfahren) und folget diesem Weg bis er nach links abzweigt. Peilet nun $2^*H^*(F-A)^\circ$ an und gehet diesen Weg bis ihr einen Platz sehet den ihr kennen solltet. Bleibet vor der Ampel stehen, ihr habt es fast geschafft.

Stage 13

Peilet nun in Richtung Süden und gehet $C^*(B+I)$ Meter in diese Richtung (dort wird der Bürgersteig auf dem ihr euch hoffentlich befindet enden und weit und breit kein weiterer mehr zu sehen sein). Nun stellet euch an den Rand des Bürgersteiges und peilet in Richtung $(B+D)^*(G+H)^\circ$ Ihr solltet nun ein Geäst sehen in dessen Mitte eure Belohnung verweilet. Die Box ist mit einer Schnur gesichert, ihr könnt sie deshalb nicht weit heraus nehmen.

Herzlichen Glückwunsch du hast die Box gemeistert.

Lösungen:

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	

Aufgaben:

Stage2	$A*100+10$	
Stage3/1	$(B*D)+(C*D)$	
Stage3/2	$C*C*D$	
Stage4	$E/(A*D)$	
Stage6	$(E/C)-(B+A+D)$	
Stage7	$(F+G)*(C+A+D)$	
Stage8	$B*(B+H)$	
Stage11	$I*C$	
Stage12	$2*H*(F-A)$	
Stage13/1	$C*(B+I)$	
Stage13/2	$(B+D)*(G+H)$	